


Manuais de Cinema III



Planificação e Montagem

Luís Nogueira

Livros LabCom
2010

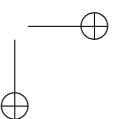
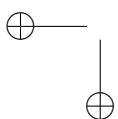




Luís Nogueira

Manuais de Cinema III
Planificação e Montagem

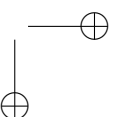
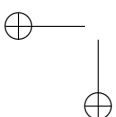
LabCom Books 2010





Livros LabCom
www.livroslabcom.ubi.pt
Série: Estudos em Comunicação
Direcção: António Fidalgo
Design da Capa: Madalena Sena
Paginação: Marco Oliveira
Covilhã, 2010

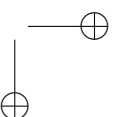
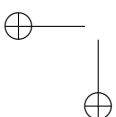
ISBN: 978-989-654-043-2

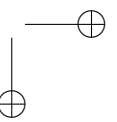
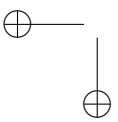
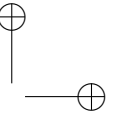
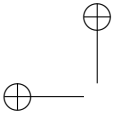


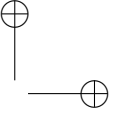
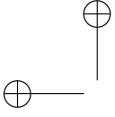


Índice

Introdução	1
Visualização	3
Planificação	13
O Plano	13
Padrão	15
Cultura visual	18
Estilo	22
Arqueologia	26
Tipologia	33
Composição	48
Fotografia	65
Tempo	73
Som	78
Movimento de câmara	82
Montagem	93
Definição	93
Breve história	102
Autores	110
Considerações diversas	124
Predomínio da continuidade	138
Modalidades e efeitos	152
Dispositivos técnicos e estilísticos	167







Introdução

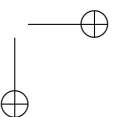
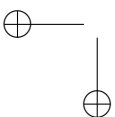
Não descurando, necessariamente, a importância do som no cinema, a verdade é que a visualização é, em muitas instâncias e para inúmeros criadores, a operação fundamental da sétima arte. Visualizar significa conseguir transformar ideias – sejam elas narrativas, temáticas, formais, etc. – em imagens (no que nos importa, cinematográficas). Para cumprir esta tarefa não existe um método ou um conjunto de procedimentos universais e infalíveis. À partida, temos para cada autor ou artista uma forma de fazer. No entanto, existem ferramentas e dispositivos, quer discursivos quer técnicos, que podem ser partilhados e usados com benefício por todos.

A **planificação** e a **montagem** são duas diligências fundamentais daquilo que se poderá chamar de *linguagem* cinematográfica. E a *découpage* e o *storyboard* são ferramentas muito úteis para operar a este nível. No entanto, devemos afirmar, mais uma vez, que é perfeitamente viável (e muitas vezes imprescindível) recusar ou negar estas ferramentas. Em muitas circunstâncias é contra as normas e os procedimentos que se consegue ser criativo. Contudo, não conhecer as ferramentas nem os procedimentos à nossa disposição poderá ser mais do que negligência... e extremamente nefasto.

Temos, portanto, a planificação e a montagem como dois momentos decisivos da criação cinematográfica. Em princípio, trata-se aqui de pensar um plano na sua autonomia e valor próprios, por um lado, e na sua articulação com os demais planos e os seus significados latentes, por outro. Como método, de certa maneira, devemos começar por fazer corresponder cada plano a uma acção ou a uma ideia.

Um plano tem sempre uma justificação, mesmo que esta seja aparentemente oculta. Ele resulta de uma ou várias escolhas, mesmo se inconscientes. Se se trata de uma obra narrativa, convém conhecer os momentos decisivos da história, perceber a importância da clareza e da continuidade do discurso, entender a relevância dramática de uma imagem. Se se trata de uma obra experimental, convém perceber as incidências formais do plano, a sua autonomia, o seu tempo, a sua densidade. Entre outras coisas...

Em qualquer caso, devemos necessariamente pensar a composição





do plano, a perspectiva que oferece, as proporções que estipula, as hierarquias que instaura, pois o que aparece numa imagem não deve ser indiferente. Há questões de escala, questões de profundidade, questões de associação e justaposição. E de articulação: a montagem introduz novos níveis de complexidade para as imagens, outros sentidos, outras verdades, até certas mentiras. Em todo o caso, e de qualquer modo, são sempre ideias que são colocadas em jogo no cinema, através da planificação e da montagem, como através dos movimentos das personagens ou da câmara.

Podemos ainda pensar na relação entre palavras e imagens, entre ideias e objectos, entre o abstracto e o concreto. Para todas estas operações intelectuais – exigentes como o são – a planificação e a montagem, dependendo dos géneros e dos estilos, das tradições ou das subversões, oferecem as condições necessárias para um discurso cinematográfico abrangente e exigente. É disso que se fala a seguir. E de alguns utensílios apropriados para o conseguir.





Visualização

Após a conclusão da primeira fase, a da redacção do guião de um filme ou do desenvolvimento do conceito, é altura de avançar no processo criativo, passando de uma exposição escrita das ideias para uma exploração visual das mesmas. Alguns utensílios nos poderão ser extremamente úteis. O guião constitui frequentemente, não é demais sublinhá-lo, um momento fundamental da concepção de uma obra cinematográfica, sobretudo na sua modalidade narrativa. É o momento em que as ideias passam para o papel, pela primeira vez, recorrendo a uma estilística funcionalmente bem determinada. Prosseguindo esse trabalho de concepção e preparação prévio à rodagem ou filmagem, encontramos outros dispositivos que servem de base a esse processo.

Ainda que as normas e formatos da **planificação** e do *storyboard* se afigurem agora bem mais flexíveis do que sucede na escrita do guião, devemos ter sempre em atenção que estas ferramentas servem, igualmente, para uma exposição e partilha clara e precisa das ideias entre os diferentes intervenientes no processo criativo. Portanto, essa flexibilidade pode ser um trunfo se permitir adequações momentâneas e circunstanciais com a finalidade de transmitir tão bem quanto possível as ideias ou perspectivas dos criadores, mas um risco se não tiver em conta o seu pressuposto funcional nevrálgico: o registo e comunicação de ideias entre os membros de equipas técnicas e artísticas abrangentes.

Alguns exemplos dos utensílios a que aludimos antes são o guião técnico (também designado por *découpage* ou planificação), o *storyboard* e outros formatos, como mapas e diagramas que cada autor adequa às suas necessidades. Estes instrumentos são fundamentais na criação e produção cinematográficas, mas o mesmo sucede também com as séries televisivas ou os jogos de computador, pelo que alguns dos ensinamentos que aqui possam ser colhidos são susceptíveis de adequação e aplicação em várias áreas. Em qualquer caso, todos eles devem ser entendidos como formas de estudo prévio de uma obra que permitem explorar criativamente as potencialidades da ideia que se pretende concretizar, bem como averiguar as suas possibilidades e exigências em termos económicos e logísticos.

A planificação consiste em estabelecer quais as unidades mínimas e





fundamentais de um filme, ou seja, quais os planos que vão constituir a obra. A diferença entre um guião (em inglês: *screenplay*) e um guião técnico (em inglês: *shooting script*) de um filme assenta no facto de o primeiro se basear formalmente em cenas, enquanto o segundo se baseia em planos.

O guião técnico é elaborado tendo como base o guião convencional e procura descrever antecipadamente, plano a plano (daí que seja o instrumento mais comum da planificação), aquilo que o filme vai ser (ou deve ser) depois de montado e terminado. Esta decomposição ou fragmentação dos eventos que constam do guião em planos constitui uma espécie de visualização prévia do filme. Daí tratar-se, evidentemente, de um momento fundamental quer criativa quer produtivamente. Em termos criativos, é neste momento que se decidem algumas das mais relevantes escolhas artísticas, ou seja, que o filme começa a tomar forma enquanto tal. Em termos produtivos, é neste momento que se avaliam e ponderam as exigências logísticas e os procedimentos necessários à concretização da visão artística que sustenta a obra.

Assim, se o guião diz o que filmar, e é da responsabilidade do guionista, o guião técnico diz como filmar, e é da responsabilidade do realizador. Este acrescenta ao guião todas as indicações técnicas e estilísticas (referentes ao som, à iluminação, à cor, aos tipos de plano e de movimentos de câmara, etc.) que entenda necessárias ao prosseguimento do processo criativo. Estas indicações revelar-se-ão decisivas não apenas para o próprio autor, como para os restantes participantes na criação e produção: entre outros, o director de fotografia, o designer de som, o montador, o director artístico ou o produtor.

Se o objectivo do guião técnico consiste em assegurar uma transmissão tão exaustiva quanto necessário e tão exacta quanto possível do que será premente ter em conta nas fases seguintes de trabalho (a filmagem, a montagem, a pós-produção), devemos procurar identificar nele todos os dispositivos técnicos e estilísticos fundamentais (efeitos visuais e sonoros, estratégias de montagem, opções de encenação, etc.) bem como efectuar uma descrição pertinente e exacta do conteúdo de cada plano.

Assim sendo, e ainda que cada autor possa delinear a sua metodologia de um modo flexível, ao conceber o guião técnico de um filme, devemos ter em atenção alguns aspectos que ajudam a disciplinar o seu



Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

